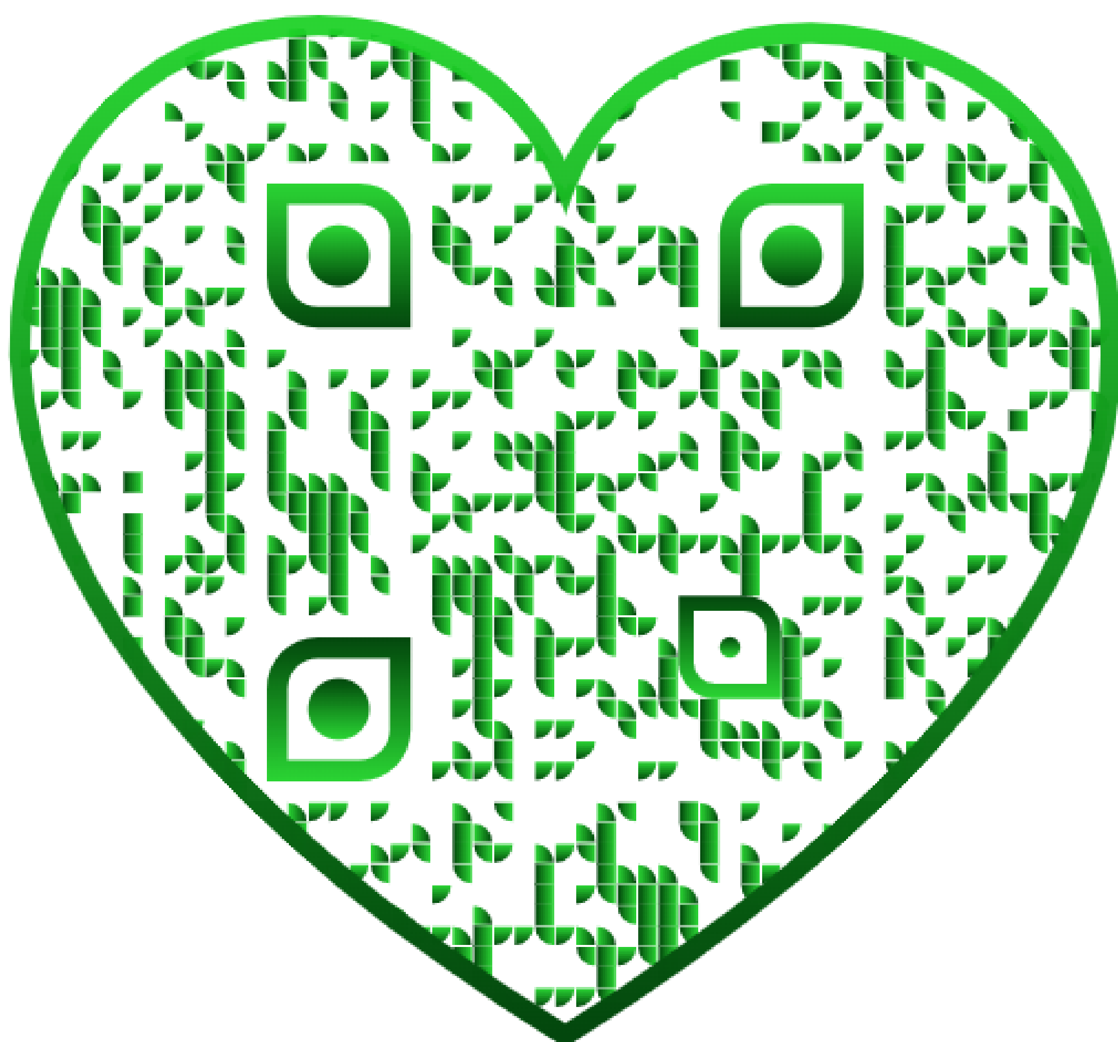
EDGAR ALLAN POE

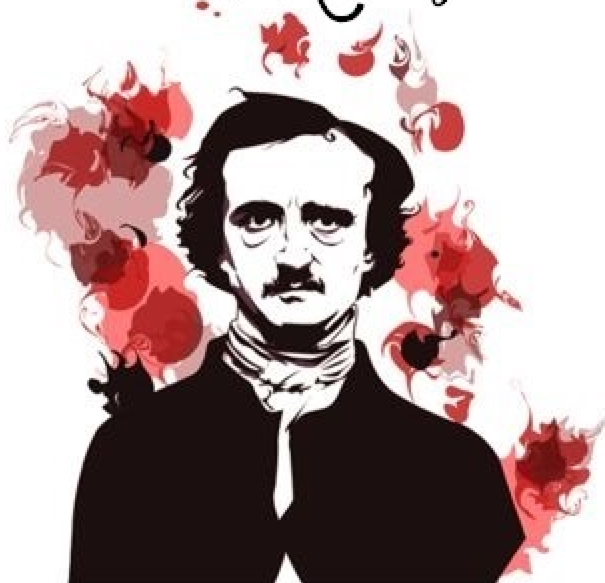
O JOGADOR DE XADREZ DE MAELZEL



EDGAR ALLAN POE

1809-1849

O jogador de xadrez de Maelzel



Maelzel's Chess Player • 1836

In *Histórias Extraordinárias* • Abril Cultural (1981)

O jogador de xadrez de Maelzel

ENSAIO

Nenhuma exibição do mesmo gênero terá talvez jamais excitado tanto a atenção pública como a do Jogador de Xadrez de Maelzel. Em toda parte onde ele se apresentou, foi, para todas as pessoas que raciocinam, objeto de intensa curiosidade. Contudo, a questão do modus operandi (Modo de operar), ainda não se acha resolvida. Nada foi escrito acerca desse assunto que possa ser considerado como decisivo. Com efeito, encontramos em todo lado homens dotados do gênio da mecânica, de perspicácia geral muito grande e discernimento raro, que não hesitam em declarar que o autômato em questão é uma pura máquina, cujos movimentos não têm qualquer relação com as ações humanas, e que é consequentemente, sem qualquer comparação, a mais espantosa de todas as invenções humanas. E tal conclusão, digamos, seria irrefutável se a suposição que a precede fosse justa e plausível. Se adotarmos tal hipótese, será realmente absurdo comparar ao Jogador de Xadrez qualquer outro indivíduo análogo, quer dos tempos antigos, quer dos tempos modernos. No entanto, existiram de fato autômatos, e deveras surpreendentes. Nas cartas de Brewster sobre a magia natural encontramos uma das listas mais notáveis. Entre eles, podemos citar primeiro, como havendo positivamente existido, o coche inventado pelo Senhor Camus para divertimento de Luís XIV, então criança. Uma mesa, tendo a superfície de cerca de quatro pés quadrados, achava-se colocada no quarto destinado à experiência. Em cima da mesa estava colocado um coche com o comprimento de seis polegadas, de madeira, e puxado por dois cavalos feitos do mesmo material. Descendo-se um vidro, via-se uma dama no banco de trás. No banco, um cocheiro segurava as rédeas, e na retaguarda, um lacaio e um pajem ocupavam seus lugares habituais. O Senhor Camus carregava então uma mola; imediatamente o cocheiro fazia estalar o chicote, e os cavalos andavam naturalmente ao longo do bordo da mesa, puxando o coche. Tendo ido o mais longe possível neste primeiro sentido, realizavam de súbito uma volta para a esquerda, e o veículo retomava a corrida num ângulo reto, sempre ao longo do bordo exterior da mesa. O coche prosseguia assim até chegar em frente da poltrona ocupada pelo jovem príncipe. Aí detinha-se; o pajem descia e abria a portinhola; a dama também descia e apresentava uma petição ao soberano, depois tomava a subir. O pajem retirava o degrau, fechava a portinhola e voltava a ocupar seu lugar; o cocheiro fustigava os cavalos, e o coche regressava à sua primitiva posição.

O Mágico do Senhor Maillardet merece igualmente ser apontado. Copiamos a notícia seguinte nas Cartas já citadas do Doutor Brewster, que foi buscar suas principais informações na Enciclopédia de Edimburgo.

"Uma das peças mecânicas mais populares que vimos foi o Mágico construído pelo Senhor Maillardet, cuja especialidade consiste em responder a determinadas perguntas. Uma figura vestida de mágico aparece sentada encostada a uma parede, segurando uma varinha na mão direita, e na outra um livro. Perguntas em certo número, preparadas antecipadamente, são inscritas em medalhões ovais; o espectador destaca aquelas que escolheu, para as quais pede uma resposta, e coloca-as numa gaveta destinada a recebê-las; a gaveta fecha-se graças a uma mola até a resposta ser transmitida. O mágico levanta-se então da cadeira, inclina a cabeça, descreve círculos e, consultando o seu livro, como que preocupado por um pensamento profundo, ergue-o à altura do rosto. Fingindo assim meditar acerca da pergunta feita, levanta a varinha e bate com ela na parede por cima da cabeça; os dois batentes de uma porta abrem-se e deixam ver uma resposta apropriada à pergunta. A porta volta a fechar-se; o mágico retoma a atitude primitiva, e a gaveta abre-se para devolver o medalhão. Estes medalhões são em número de vinte, contendo todos perguntas diferentes, às quais o mágico satisfaz com respostas adaptadas de modo admirável, Os medalhões são feitos de lâminas estreitas de cobre, de forma elíptica, assemelhando-se todas exatamente. Alguns medalhões têm uma pergunta escrita em cada lado e, neste caso, o mágico responde sucessivamente às duas, Se a gaveta torna a se fechar sem que um medalhão lá haja sido depositado, o mágico levanta-se, consulta o livro, sacode a cabeça e volta a sentar-se; os dois batentes da porta continuam fechados e a gaveta retorna vazia. Se forem colocados juntos dois medalhões na gaveta, não se consegue resposta a não ser para o que estiver colocado embaixo. Quando a máquina é montada, o movimento pode durar mais ou menos uma hora e, durante esse tempo, o autômato é capaz de responder a cerca de cinquenta perguntas. O inventor afirmava que os meios por intermédio dos quais os diversos medalhões atuavam na máquina, para produzir as respostas convenientes às perguntas inscritas, eram excessivamente simples."

O Pato de Vaucanson era ainda mais notável. Possuía um corpo de tamanho natural e imitava tão perfeitamente o animal vivo, que todos os espectadores eram iludidos. Executava, diz Brewster, todas as atitudes e

todos os gestos do animal vivo; comia e bebia com avidez; realizava todos os movimentos de cabeça e de pescoço que são próprios dos patos e, como estes, agitava muito a água, que aspirava com o bico. Produzia também o grito fanhoso do animal com verdadeira naturalidade. Em sua estrutura anatômica, o artista fizera uso da mais alta habilidade. Cada osso do pato real tinha seu correspondente no autômato, e as asas eram anatomicamente exatas. Cada cavidade, apófise ou curvatura, estava estritamente imitada, e cada osso realizava seu movimento próprio. Quando se lançava milho diante dele, o animal esticava o pescoço para o bicar, engolia-o e digeria-o.

Se essas máquinas revelavam gênio, o que deveremos então pensar da máquina de calcular do Senhor Babbage? Que pensaremos de um mecanismo de madeira e metal que não só pode computar as tábuas astronômicas e náuticas até qualquer ponto dado, mas ainda confirmar a certeza matemática das suas operações pela faculdade de corrigir os erros possíveis? Que pensaremos de um mecanismo que não só pode realizar tudo isso, mas ainda imprime materialmente os resultados dos seus cálculos complicados, mal obtidos, e sem a mais leve intervenção da inteligência humana? Talvez se responderá que uma máquina tal como a que descrevemos está, sem qualquer comparação possível, muito acima do Jogador de Xadrez de Maelzel. De modo algum; pelo contrário, é bem inferior a ele; desde que, todavia, tenhamos admitido primeiro (o que não poderia ser razoavelmente admitido um só instante) que o Jogador de Xadrez é uma pura máquina e que desempenha suas operações sem qualquer intervenção humana imediata. Os cálculos aritméticos ou algébricos são, pela sua própria natureza, fixos e determinados. Aceitos alguns dados, seguem-se necessária e inevitavelmente alguns resultados. Estes resultados não dependem de nada e apenas sofrem a influência dos primitivos dados aceitos. E a questão a resolver avança, ou deveria avançar, para a solução final, através de uma série de pontos infalíveis não passíveis de qualquer mudança e não submetidos a qualquer modificação. Sendo isso estabelecido, podemos, sem dificuldade, conceber a possibilidade de construir uma peça mecânica que, tomando como ponto de partida os dados da questão a resolver, continuará regular e progressivamente seus movimentos, sem quaisquer desvios, a caminho da solução pedida, pois esses movimentos, por complexos que os suponhamos, sempre são preestabelecidos e determinados. Mas, no caso

do Jogador de Xadrez, existe uma diferença enorme. Aqui, não há andamento determinado. Nenhuma jogada, no xadrez, resulta necessariamente de outra jogada qualquer. De nenhuma disposição especial das peças, um ponto qualquer da partida, podemos deduzir sua posição futura em outro ponto qualquer. Suponhamos a primeira jogada de uma partida de xadrez tendo em vista os dados de um problema algébrico e captaremos imediatamente a enorme diferença que os distingue. No caso dos dados algébricos, o segundo passo da questão, que de tal depende absolutamente, resulta disso inevitavelmente. É criado pelo dado. Deve ser o que é, não um outro. Mas a primeira jogada em uma partida de xadrez não é necessariamente seguida de uma segunda jogada determinada. Ao passo que o problema algébrico avança para a solução, a certeza das operações permanece inteiramente intata. Não passando o segundo passo de uma consequência dos dados, o terceiro é igualmente uma consequência do segundo, o quarto do terceiro, o quinto do quarto, e assim por diante, sem qualquer alternativa possível, até o fim. No xadrez, porém, a incerteza da jogada seguinte está em proporção com a marcha da partida. Algumas jogadas tiveram lugar, mas nenhum passo certo foi efetuado. Diferentes espectadores poderão aconselhar diferentes jogadas. Tudo aqui depende, pois, do julgamento variável dos jogadores. Ora, mesmo admitindo (o que não pode ser admitido) que os movimentos do Autômato Jogador de Xadrez sejam em si determinados, seriam necessariamente interrompidos e desordenados pela vontade indeterminável do antagonista. Não existe, por conseguinte, qualquer analogia entre as operações do Jogador de Xadrez e as da máquina de calcular do Senhor Babbage; e, se nos agrada chamar à primeira uma pura máquina, seremos forçados a admitir que é, sem qualquer comparação possível, a mais extraordinária invenção da humanidade. Contudo, seu primeiro introdutor, o Barão Kempelen, não sentia escrúpulos em declará-la “uma peça mecânica muito ordinária, uma bugiganga cujos efeitos só parecem tão maravilhosos devido à audácia da concepção e à escolha feliz dos meios adotados para favorecer a ilusão". É, no entanto, inútil demorarmo-nos nesse ponto. É absolutamente certo que as operações do Autômato são reguladas pelo espírito, e não por outra coisa. Pode-se até dizer que essa afirmação é suscetível de demonstração matemática, a priori. A única coisa em questão é, portanto, a maneira como se produz a intervenção humana. Antes de entrar nesse assunto, será sem dúvida conveniente dar a história e a descrição muito breve do

Jogador de Xadrez, para comodidade dos nossos leitores que jamais tiveram ocasião de assistir à exibição do Senhor Maelzel.

O Autômato Jogador de Xadrez foi inventado, em. 1769, pelo Barão Kempelen, gentil-homem de Bratislava, na Hungria, que posteriormente o cedeu, com o segredo das suas operações, ao proprietário atual. Pouco tempo depois de construído, foi exposto em Bratislava, Paris, Viena e outras cidades do continente. Em 1783 e 1784, foi transportado para Londres pelo Senhor Maelzel. Nestes últimos anos, o Autômato visitou as principais cidades dos Estados Unidos. Em toda parte onde se apresentou, despertou a curiosidade mais viva, e numerosas tentativas foram feitas por homens de todas as elasses para penetrar no mistério de seus movimentos. A gravura mostrada atrás dá uma representação razoável da figura que os cidadãos de Richmond puderam contemplar há algumas semanas. O braço direito, contudo, deveria estender-se mais para a frente na caixa; um tabuleiro de xadrez deveria aparecer também; enfim, a almofada não deveria ser notada enquanto a mão segura o cachimbo. Algumas alterações sem importância foram feitas no traje do Jogador de Xadrez desde que se tornou propriedade do Senhor Maelzel; assim, no início, não usava penacho.

Na hora marcada para a exibição, é puxada uma cortina, ou melhor, abre-se uma porta com dois batentes, e a máquina é empurrada até cerca de doze pés do espectador mais próximo, em frente do qual fica esticada uma corda. Vê-se uma figura, vestida à turca, sentada, de pernas cruzadas, em frente de uma grande caixa que parece feita da madeira chamada bordo e que lhe serve de mesa.

O exibidor empurrará, se tal for exigido, a máquina para qualquer lugar da sala, deixará que ela fique em qualquer ponto designado, ou até a mudará várias vezes de lugar durante a partida. A base da caixa encontra-se bastante elevada acima do chão, por intermédio de rodízios ou pequenos cilindros de cobre, sobre os quais ela se move, e os espectadores podem assim ver toda a porção de espaço compreendida por baixo do Autômato. A cadeira na qual a figura repousa é imóvel, e presa à caixa. No plano superior dessa caixa acha-se um tabuleiro de xadrez, igualmente preso. O braço direito do Jogador de Xadrez está estendido ao comprido à sua frente, fazendo um ângulo reto com o corpo, e apoiado numa pose indolente, no bordo do tabuleiro. A mão está voltada, de costas para cima. O tabuleiro tem uma superfície de dezoito polegadas quadradas. O braço

esquerdo da figura acha-se fletido no cotovelo, e a mão esquerda segura um cachimbo. Uma capa verde esconde as costas do turco e cobre em parte a frente dos ombros. A caixa, a avaliar por seu aspecto exterior, encontra-se dividida em cinco compartimentos — três armários de igual dimensão e duas gavetas que ocupam a parte do cofre colocado por baixo dos armários. As observações precedentes referem-se ao aspecto do Autômato, considerado à primeira vista, quando é introduzido na presença dos espectadores.

O Senhor Maelzel anuncia então à plateia que vai expor aos seus olhares o mecanismo do Autômato. Tirando do bolso um molho de chaves, abre com uma delas a porta assinalada com o algarismo 1 na gravura da página 404 e expõe assim todo o interior do armário ao exame das pessoas presentes. Todo esse espaço está cheio de rodas, carretéis, alavancas e outros engenhos mecânicos, amontoados e apertados uns contra os outros, de forma que o olhar apenas consegue penetrar uma pequena distância através do conjunto. Deixando essa porta completamente aberta, Maelzel passa então para trás da caixa, e, levantando a capa da figura, abre outra porta colocada bem atrás da primeira já aberta. Mantendo uma vela acesa em frente dessa porta, e mudando ao mesmo tempo a máquina de lugar por diversas vezes, faz assim penetrar uma viva luz através de todo o armário, que então aparece cheio, absolutamente cheio de engenhos mecânicos. Uma vez os assistentes bem convencidos desse fato, Maelzel empurra a porta de trás, fecha-a, tira a chave da fechadura, deixa cair a capa da figura, e volta à frente. A porta assinalada com o algarismo 1 ficou aberta, lembram-se? O exibidor procede agora à abertura da gaveta colocada por baixo dos armários no fundo da caixa, porque, se bem que na aparência existam duas gavetas, apenas uma existe na realidade, figurando os dois puxadores e os dois buracos de fechadura apenas para ornamento. Aberta essa gaveta ao máximo, vê-se uma pequena almofada, com uma coleção completa de peças de xadrez, fixadas num suporte de modo a aí se manterem perpendicularmente. Deixando essa gaveta aberta, assim como o armário n° 1, Maelzel abre a porta n° 2 e a porta n° 3, as quais não passam, como então se vê, de dois batentes de uma mesma porta, dando para um único e mesmo compartimento. Contudo, à direita desse compartimento (isto é, à direita do espectador) existe uma pequena parte separada, com a largura de seis polegadas e ocupada por peças mecânicas. Quanto ao compartimento principal (ao falar dessa parte da caixa visível

após a abertura das portas 2 e 3, nós a chamaremos sempre o compartimento principal), está revestido por um tecido escuro e não contém outros engenhos mecânicos a não ser duas peças de aço, em forma de quarto de círculo, colocada cada uma num dos dois cantos superiores da parte de trás do compartimento. Uma pequena saliência, com superfície de cerca de oito polegadas quadradas, igualmente recoberta por um tecido escuro, ergue-se da base do compartimento perto do canto mais afastado à esquerda do espectador. Deixando abertas as portas 2 e 3, assim como a gaveta e a porta 1, o exibidor dirige-se para trás do compartimento principal e, abrindo aí outra porta, ilumina perfeitamente todo o interior introduzindo uma vela acesa. Tendo sido assim exposta toda a caixa, na aparência, ao exame da plateia, Maelzel, continuando a deixar as portas e as gavetas abertas, vira completamente o Autômato e expõe as costas do turco levantando a capa. Uma porta com superfície de cerca de dez polegadas quadradas abre-se nos rins da figura, e uma outra também, mas menor, na coxa esquerda. O interior da figura, visto assim através das aberturas, parece ocupado por peças mecânicas. Em geral, cada espectador fica desde então convencido de que viu e examinou completamente, simultaneamente, todas as partes constitutivas do Autômato, e a ideia de que uma pessoa possa, durante uma exibição tão completa do interior, ter ficado lá escondida é imediatamente rejeitada por todos, como excessivamente absurda, se é que chegou a ser cogitada por um instante.

O Senhor Maelzel, recolocando a máquina na sua posição primitiva, informa agora à plateia que o Autômato jogará uma partida de xadrez com quem se apresentar como adversário. Aceito o desafio, uma pequena mesa é preparada para o antagonista e colocada bem perto da corda, não em frente, mas numa extremidade, para não privar qualquer pessoa da plateia de ver o Autômato. De uma gaveta dessa mesa é tirado um jogo de xadrez, e geralmente, mas não sempre, Maelzel dispõe as peças com suas próprias mãos no tabuleiro, que consiste simplesmente em quadrados pintados em cima da mesa, segundo o número habitual. Tendo-se sentado o adversário, o exibidor dirige-se para a gaveta da caixa e retira a almofada, que coloca, como suporte, sob o braço esquerdo do Autômato, depois de lhe haver tirado o cachimbo da mão. Tirando em seguida da mesma gaveta o jogo de xadrez do Autômato, dispõe as peças no tabuleiro colocado à frente da figura. Depois, empurra as portas e fecha-as, deixando o molho de chaves suspenso na porta n° 1. Fecha igualmente a gaveta, e dá enfim corda à

máquina, introduzindo-lhe uma chave num buraco colocado na extremidade esquerda da máquina (esquerda do espectador). A partida começa, fazendo o Autômato a primeira jogada. A duração da partida é igualmente limitada a meia hora; mas, se não estiver terminada ao expirar esse período, e se o adversário julgar que pode vencer o Autômato, o Senhor Maelzel raramente se opõe à continuação da partida. Não fatigar a plateia, tal é o motivo claro, e sem dúvida real, dessa limitação de tempo. Naturalmente, calcula-se que a cada jogada feita pelo adversário na sua própria mesa, o próprio Senhor Maelzel, agindo como representante do adversário, executa a jogada correspondente na caixa do Autômato. Do mesmo modo, quando o turco joga, o lance correspondente é executado na mesa do adversário pelo Senhor Maelzel, agindo então como representante do Autômato. Dessa maneira é necessário que o exibidor passe amiúde de uma mesa para a outra. Muitas vezes também volta para junto da figura a fim de retirar as peças que ela ganhou e depositá-las em cima da caixa, à esquerda do tabuleiro (à sua própria esquerda). Quando o Autômato hesita em uma jogada, vê-se algumas vezes o exibidor colocar-se muito perto dele, à direita, e pousar a mão de vez em quando, de modo negligente, em cima da caixa. Executa também certa trepidação com os pés. capaz de insinuar nos espíritos mais manhosos do que sagazes a ideia de conivência entre a máquina e ele. Tais particularidades são, sem dúvida, meros tiques do Senhor Maelzel, ou, se deles tem consciência, servem-lhe para sugerir aos espectadores a ideia falsa de que no Autômato apenas existe um puro mecanismo.

O turco joga com a mão esquerda. Todos os movimentos são realizados em ângulo reto. Assim, a mão (que está enluvada e fechada de maneira natural) é levada diretamente acima da peça a mexer, depois cai-lhe em cima e, em muitos casos, os dedos pegam-na sem dificuldade. Algumas vezes, porém, quando a peça não está precisa e exatamente no lugar que deve ocupar, o Autômato falha no seu esforço para apanhá-la. Quando acontece esse acidente, não faz um segundo esforço, mas o braço continua o movimento no sentido primitivamente desejado, tal como se os dedos houvessem apanhado a peça. Tendo assim designado o lugar onde a jogada deveria ser feita, o braço retira-se para a almofada, e Maelzel executa o movimento indicado pelo Autômato. A cada movimento da figura ouve-se mexer o mecanismo. Durante o andamento da partida, o turco, de vez em

quando, revira os olhos como se estivesse examinando o tabuleiro, sacode a cabeça e pronuncia a palavra échec (xeque), quando ela se justifica.

Se o antagonista jogou em falso, bate vivamente na caixa com os dedos da mão direita, sacode energicamente a cabeça, e, voltando a pôr no lugar a peça mal deslocada, toma para si o direito de fazer a jogada seguinte. Quando ganhou a partida, oscila a cabeça com um ar de triunfo, fita prazenteiramente os espectadores em seu redor e, recuando o braço esquerdo mais do que de costume, deixa que apenas os dedos repousem na almofada. Em geral, o turco sai vitorioso — foi vencido uma ou duas vezes. Finda a partida, Maelzel exibirá novamente, se o desejarem, o mecanismo da caixa, da mesma forma que no começo. A máquina é empurrada para trás, e uma cortina que se solta oculta-a aos olhos dos espectadores.

Foram feitas várias tentativas para resolver o mistério do Autômato. A opinião mais generalizada, opinião demasiadas vezes adotada por pessoas cuja inteligência prometia melhor, foi, como já o dissemos, a de que a ação humana nada tinha a ver com aquilo, que a máquina era uma pura máquina, e nada mais. Algumas, no entanto, sustentaram que o próprio exibidor regulava os movimentos do Autômato através de qualquer meio mecânico que atuava por intermédio dos pés da caixa. Outras, por seu turno, falaram atrevidamente de um ímã. Da primeira dessas opiniões nada temos a dizer além do que já dissemos. Relativamente à segunda, bastará repetir o que já mencionamos, ou seja, que a máquina se move sobre rodízios e é, a pedido de qualquer espectador, empurrada para qualquer lugar da sala, mesmo durante a disputa da partida. A suposição de um ímã é igualmente insustentável — porque, se um ímã servisse de agente, um outro ímã escondido no bolso de um espectador desarranjaria todo o mecanismo. Aliás, o exibidor não se oporá a que deixem em cima da caixa uma pedra magnetizada, mesmo a mais poderosa, durante todo o decurso da exibição.

A primeira tentativa de explicação escrita, a primeira pelo menos de que tivemos conhecimento, foi uma grossa brochura impressa em Paris em 1785. A hipótese do autor reduzia-se a isto: que um anão fazia mover a máquina. Era sugerido que esse anão se escondia enquanto abriam a caixa, enfiando as pernas nos dois cilindros ocos (que se apresentavam como fazendo parte do mecanismo do armário n° 1, embora lá não figurem), ao passo que seu corpo permanecia inteiramente fora da caixa, coberto pela

capa do turco. Quando as portas eram fechadas, o anão achava maneira de passar o corpo para a caixa, permitindo-lhe o ruído produzido por qualquer parte da mecânica fazê-lo sem ser ouvido, e também fechar a porta pela qual havia entrado. O interior do Autômato tendo sido assim exibido, e não sendo lá vista qualquer pessoa, os espectadores, diz o autor da brochura, ficam convencidos de que, com efeito, não há ninguém em nenhuma parte da máquina. Toda a hipótese é demasiada e visivelmente absurda para merecer um comentário ou uma refutação, e também sabemos que praticamente não atraiu as atenções públicas.

Em 1789, foi publicado um livro em Dresden pelo Senhor I. F. Freyhere, no qual se achava nova tentativa de explicação do mistério. O livro do Senhor Freyhere era razoavelmente grosso e copiosamente ilustrado com gravuras coloridas. Quanto a ele, supunha "que um garoto muito instruído e delgado o bastante para poder se ocultar numa gaveta colocada bem abaixo do tabuleiro" jogava a partida de xadrez e efetuava todas as evoluções do Autômato. Esta ideia, embora ainda mais idiota que a do autor parisiense, recebeu, porém, melhor acolhida e foi, até certo ponto, adotada como a verdadeira solução do milagre, até o momento em que o inventor pôs fim à discussão autorizando um exame minucioso da tampa da caixa.

Essas estranhas tentativas de explicação foram seguidas de outras não menos estranhas. Nestes últimos anos, todavia, um escritor anônimo, seguindo uma via de raciocínio muito pouco filosófica, chegou a insinuar uma solução plausível — se bem que não a possamos considerar como a única absolutamente verdadeira. O seu artigo foi primitivamente publicado num semanário de Baltimore, ilustrado com gravuras, e tendo como título Uma tentativa de análise do Autômato Jogador de Xadrez do Senhor Maelzel. Cremos que este artigo é a edição primitiva da brochura à qual David Brewster alude nas suas Cartas sobre a magia natural, e que não hesita em considerar uma explicação perfeita e satisfatória. Os resultados da análise são, em suma, e sem qualquer dúvida, justos; mas, para que Brewster haja encontrado nela uma explicação perfeita e satisfatória, supõe-se que só a leu de modo distraído e precipitado. No compêndio desse ensaio, apresentado nas Cartas sobre a magia natural, é absolutamente impossível chegar a uma conclusão clara relativamente à perfeição ou imperfeição da análise, por causa da péssima composição e da insuficiência das remissões. O mesmo defeito se encontra na Tentativa

de análise, tal como a lemos na sua forma primitiva. A solução consiste numa série de explicações minuciosas (acompanhadas de gravuras de madeira, ocupando o conjunto um grande número de páginas), cujo objetivo é mostrar a possibilidade de deslocar os compartimentos da caixa, de tal maneira que um ser humano, escondido no interior, possa mudar partes do seu corpo de um lugar para outro da caixa, durante a exibição do mecanismo, e escapar assim à atenção dos espectadores. Não há motivo para duvidar, como já dissemos e vamos tentar provar, de que o princípio, ou antes o resultado dessa explicação, não seja o único verdadeiro. Há uma pessoa oculta na caixa durante todo o tempo em que é mostrado o interior. Contudo, repelimos toda a descrição eloquente da maneira segundo a qual devem mover-se os compartimentos para se prestarem aos movimentos da pessoa oculta. Repelimos como pura teoria admitida a priori, e à qual as circunstâncias deverão, depois, adaptar-se. Não somos nem podemos ser levados a essa teoria por qualquer raciocínio indutivo. A maneira, seja ela qual for, como se opera a deslocação é o que escapa à observação em todo momento da exibição. Mostrar que não é impossível que alguns movimentos se efetuem de certa maneira não é de modo algum demonstrar que são positivamente efetuados dessa maneira. Pode existir uma infinidade de outros métodos pelos quais os mesmos resultados sejam obtidos. A probabilidade de que a única suposição seja a única certa encontra-se, pois, na relação da unidade para o infinito. Mas, na realidade, esse ponto especial — a mobilidade dos compartimentos — não tem qualquer importância. É absolutamente inútil consagrar-lhe sete ou oito páginas querendo provar o que nenhuma pessoa de bom senso negará — ou seja, que o poderoso gênio mecânico do Barão Kempelen pôde descobrir os meios necessários para fechar uma porta ou fazer deslizar um painel, com um agente humano igualmente ao seu serviço e em contato imediato com o painel ou a porta, assim como todas as operações executadas de forma a escaparem inteiramente à observação dos espectadores —, como o demonstra o autor do Ensaio, e como tentaremos demonstrá-lo mais claramente.

Nessa tentativa de explicação do Autômato, demonstraremos primeiro como se efetuam suas operações e depois descreveremos, tão resumidamente quanto possível, a natureza das observações de onde deduzimos nosso resultado.

É necessário, para fazer compreender bem a questão, que repitamos aqui em poucas palavras a rotina adotada pelo exibidor para mostrar o interior da caixa, rotina de que ele jamais se afasta em qualquer ponto. Primeiro, abre a porta n° 1. Deixando-a aberta, vai para trás da caixa e abre uma porta situada precisamente em frente da porta n° 1. Nessa porta de trás mantém uma vela acesa. Empurra então a porta de trás, fecha-a e, retornando à frente, abre a gaveta completamente. Feito isso, abre as portas n° 2 e n° 3 (os dois batentes), e mostra o interior do compartimento principal. Deixando aberto esse compartimento principal, a gaveta e a porta da frente do armário n° 1, volta à porta de trás e abre a porta de trás do compartimento principal. Para tornar a fechar a caixa, não observa qualquer ordem especial, exceto que a porta de batentes é sempre fechada antes da gaveta.

Agora, suponhamos que, quando a máquina é trazida à presença dos espectadores, um homem esteja escondido no interior. Seu corpo acha-se colocado atrás do complexo mecanismo no armário n° 1 (a parte posterior desse aparelho está disposta para deslizar em bloco do compartimento principal para o armário n° 1, quando as circunstâncias o exigem), e as pernas estão estendidas no compartimento principal, Quando Maelzel abre a porta n° 1, o homem escondido não se arrisca a ser descoberto, porque o olhar mais aguçado não consegue penetrar além de duas polegadas nas trevas. Mas o caso é muito diferente quando a porta de trás do armário n° 1 é aberta. Uma luz brilhante penetra então no armário, e o corpo do homem seria descoberto se lá estivesse. Mas não se passa nada disso. A chave posta na fechadura da porta de trás foi um sinal cujo ruído levou a pessoa escondida a puxar o corpo para a frente até um ângulo tão agudo quanto possível, enfiando-se inteiramente, ou quase, no compartimento principal. Essa é, porém, uma posição penosa, na qual não se consegue aguentar muito tempo. Vemos também que Maelzel fecha a porta de trás. Feito isso, nada impede que o corpo do homem retome sua posição primitiva — porque o armário voltou a se tornar escuro o bastante para não permitir um exame perfeito. A gaveta é então aberta e as pernas da pessoa escondida caem, por trás, no espaço que ocupavam há pouco.

Não há agora, pois, qualquer parte do homem no compartimento principal, estando seu corpo colocado atrás do mecanismo do armário n° 1 e as pernas no espaço ocupado antes pela gaveta. O exibidor encontra-se,

por conseguinte, livre para mostrar o compartimento principal. É o que ele faz — abrindo as duas portas, a da frente e a de trás — e não se vê ninguém. Os espectadores ficam então convencidos de que todo o conjunto da caixa foi exposto aos seus olhares, assim como todas as partes, num único e mesmo instante. Mas, evidentemente, não é assim. Eles não veem nem o espaço compreendido atrás da gaveta aberta, nem o interior do armário n° 1 — do qual Maelzel cerrou virtualmente a porta da frente ao fechar a porta de trás. Tendo feito então a máquina girar sobre si própria, erguido a capa do turco, aberto as portas das costas e da coxa e mostrado o tronco do Autômato repleto de peças mecânicas, repõe tudo na posição primitiva e fecha as portas. O homem está agora à vontade para se mexer. Ergue-se no corpo do turco apenas o bastante para que os seus olhos se achem ao nível do t tabuleiro. É muito provável que se sente no pequeno bloco quadrado, na pequena saliência que se percebe num canto do compartimento principal, na altura em que as portas estão abertas. Nessa posição, vê o tabuleiro através do peito do turco, que é de gaze. Trazendo o braço direito para a frente do peito, faz mover o pequeno mecanismo necessário para dirigir o braço esquerdo e os dedos da figura. Esse mecanismo acha-se colocado bem por baixo do ombro esquerdo do turco e pode, portanto, ser facilmente alcançado pela mão direita do homem escondido, se supusermos o seu braço direito levado ao peito. Os movimentos da cabeça, dos olhos e do braço direito da figura, assim como o ruído imitando a palavra échec, são produzidos por um outro mecanismo interior, e operados à vontade pelo homem escondido. Todo o conjunto desse mecanismo, isto é, todo o mecanismo essencial do Autômato, muito provavelmente está contido no pequeno armário (com largura de aproximadamente seis polegadas) que ocupa a direita do compartimento principal (à direita do espectador).

Nesta análise das operações do Autômato, evitamos propositadamente falar do modo como os compartimentos se movem, e compreender-se-á facilmente que essa questão não tem qualquer importância, visto a habilidade do mais vulgar carpinteiro fornecer uma infinidade de meios para satisfazê-la, e visto havermos demonstrado que, seja qual for o modo como a operação se realiza, ela acontece fora das vistas do espectador. O nosso resultado é fundado nas observações seguintes, obtidas durante frequentes visitas que fizemos ao Autômato de Maelzel.

I

As jogadas feitas pelo turco não acontecem com intervalos de tempo regulares, mas conformam-se aos intervalos das jogadas do adversário, se bem que essa condição (a regularidade), tão importante em qualquer espécie de combinação mecânica, poderia ser facilmente preenchida limitando o tempo concedido às jogadas do adversário. Se, por exemplo, esse limite fosse de três minutos, as jogadas do Autômato poderiam ocorrer dentro de intervalos um pouco maiores do que três minutos. Portanto, o fato da irregularidade, quando a regularidade poderia ser obtida tão facilmente, serve para provar que a regularidade não tem importância na ação do Autômato — ou seja, que o Autômato não é uma pura máquina.

II

Quando o Autômato chega ao momento de mexer uma peça, pode-se notar um movimento diferente bem debaixo do ombro esquerdo, movimento que faz estremecer ligeiramente a capa que cobre a parte dianteira do ombro esquerdo. Tal estremecimento precede invariavelmente de dois segundos, mais ou menos, o movimento do próprio braço, e o braço jamais se move, em caso nenhum, sem esse movimento precursor do ombro. Ora, suponhamos que o adversário empurra uma peça e que a jogada correspondente seja executada por Maelzel segundo o seu costume no tabuleiro do Autômato; suponhamos que o adversário vigia atentamente o Autômato até que descobre esse movimento precursor do ombro. Mal descobriu esse movimento e antes que o braço mecânico comece a mexer-se, suponhamos que retira a peça, como se tivesse percebido um erro na jogada; veremos então que o movimento do braço que, em todos os outros casos, sucede imediatamente ao movimento do ombro, fica retido dessa vez, não ocorre, embora Maelzel não haja ainda executado no tabuleiro do Autômato a jogada correspondente à retirada do adversário. Nesse caso, é evidente que o Autômato ia jogar, e que, se não jogou, foi um efeito produzido simplesmente pela retirada do adversário, e sem qualquer intervenção de Maelzel.

Este fato prova nitidamente: primeiro, que a intervenção de Maelzel, ao executar no tabuleiro do turco as jogadas do adversário, não é indispensável para os movimentos do turco; segundo, que os movimentos do Autômato são regulados pela mente, por alguma pessoa em condições de ver o tabuleiro do adversário; terceiro, que os seus movimentos não são regulados pela mente de Maelzel, que tinha as costas voltadas para o adversário, enquanto este operava o seu movimento de retirada.

III

O Autômato não ganha invariavelmente. Se a máquina fosse uma pura máquina, não seria assim; deveria ganhar sempre. Sendo descoberto o princípio pelo qual uma máquina pode jogar uma partida de xadrez, a extensão do mesmo princípio deve torná-la capaz de ganhar, e uma extensão maior, de ganhar todas as partidas, isto é, de bater qualquer adversário. Bastará um pouco de reflexão para convencer qualquer pessoa de que não é mais difícil no tocante ao princípio das operações necessárias, fazer uma máquina que ganhe todas as partidas do que fazer uma que apenas ganhe uma. Se, pois, encaramos o Jogador de Xadrez como uma máquina, devemos supor (o que é especialmente improvável) que o inventor preferiu deixá-la incompleta a fazê-la perfeita — suposição que parece ainda mais absurda se refletirmos que, ao deixá-la incompleta, forneceria um argumento contra a suposta possibilidade de ser uma pura máquina; é justamente o argumento de que nos aproveitamos aqui.

IV

Quando a situação da partida é difícil ou complexa, jamais vemos o turco sacudir a cabeça ou revirar os olhos. Isso só ocorre quando sua próxima jogada é de natureza evidente, ou quando a partida se apresenta de tal maneira que para o homem colocado no Autômato não há necessidade de refletir. Ora, esses movimentos particulares da cabeça e dos olhos são próprios das pessoas mergulhadas era meditação, e o engenhoso Barão Kempelen os teria ajustado (se a máquina fosse uma pura máquina) às ocasiões que lhes serviriam de pretexto natural — isto é, às ocasiões de complexidade. É, porém, o inverso que acontece, e este inverso ajusta-se precisamente com a nossa suposição de um homem escondido no interior. Quando é forçado a meditar no jogo, não tem tempo para fazer andar o mecanismo que mexe a cabeça e os olhos. Mas, quando a jogada a fazer é evidente, tem tempo de olhar à sua volta, e eis por que vemos então a cabeça agitar-se e os olhos revirarem-se.

V

Quando a máquina é voltada para permitir aos espectadores que examinem as costas do turco, e quando a capa é levantada e as portas do tronco e da coxa abertas, o interior do tronco parece repleto de mecanismos. Examinando os mecanismos enquanto o Autômato está em movimento, isto é, enquanto a máquina anda sobre os rodízios, pareceu-nos que algumas partes do mecanismo mudavam de forma e de posição num grau demasiado acentuado para poder ser explicado pelas simples leis da perspectiva; e vários exames subsequentes convenceram-nos de que essas alterações exageradas deviam ser atribuídas a espelhos colocados no interior do tronco. A introdução dos espelhos no mecanismo não pode ter por fim agir, de qualquer modo, sobre o próprio mecanismo. A sua ação, seja qual for essa ação, apenas pode ser dirigida sobre o olhar do espectador. Concluímos imediatamente que esses espelhos estavam dispostos de forma a multiplicarem aos olhos do público ás raras peças mecânicas do tronco para fazer crer que ele estava cheio delas. Disto inferimos diretamente que a máquina não é uma pura máquina; porque, se tal fosse o caso, o inventor, embora longe de desejar que o seu mecanismo parecesse muito complicado, e de empregar artimanhas para lhe dar essa aparência, teria sido particularmente cuidadoso em convencer os espectadores da simplicidade dos meios através dos quais se obtinham tão miraculosos resultados.

VI

A fisionomia exterior e, particularmente, a gesticulação do turco não passam, consideradas como imitação da vida, de imitações muito vulgares. A fisionomia é uma obra que não testemunha qualquer engenho, e acha-se muito ultrapassada, na semelhança humana, pelas vulgares obras em cera. Os olhos reviram-se na cabeça sem qualquer naturalidade e sem movimentos correspondentes dos lábios ou das sobrancelhas. O braço, sobretudo, desempenha as operações de maneira excessivamente rígida, sem graça, convulsiva e angulosa. Ora, tudo isso é o resultado da impotência de Maelzel para fazer melhor, ou de negligência voluntária — devendo ser posta fora de causa a negligência acidental quando vemos que o engenhoso proprietário emprega todo o seu tempo aperfeiçoando suas máquinas. Seguramente, não devemos atribuir à incapacidade essa aparência em desacordo com a natureza, porque todos os outros autômatos de Maelzel provam sua habilidade miraculosa para copiarem exatamente os movimentos e todas as características da vida. Os seus bailarinos de corda, por exemplo, são inimitáveis. Quando o palhaço ri, os lábios, as sobrancelhas, as pálpebras, todos os traços da fisionomia, enfim, são marcados por sua expressão natural. Nele e em um seu companheiro, cada gesto está tão perfeitamente calculado, tão longe de qualquer vestígio de artifício, que, se não fossem sua pequena altura e a permissão concedida aos espectadores de os passarem de mão em mão antes da execução da dança, seria difícil convencer uma plateia de que esses autômatos de madeira não eram criaturas vivas. Não podemos, por conseguinte, duvidar dos talentos do Senhor Maelzel, e somos forçados a admitir que ele deixou voluntariamente ao seu Jogador de Xadrez a mesma fisionomia artificial e bárbara que o Barão Kempelen lhe dera desde o princípio, não evidentemente sem objetivo. Qual era esse objetivo, não é difícil adivinhá-lo. Se o Autômato imitasse exatamente os movimentos de um ser vivo, o espectador seria levado a atribuir suas operações à causa verdadeira, isto é, à ação humana oculta, enquanto, pelo contrário, as manobras desajeitadas e angulosas próprias de um boneco lhe inspirariam a ideia de que estava diante de uma pura máquina.

VII

Quando, pouco tempo antes do início da partida, o exibidor, segundo o seu costume, aciona o Autômato, um ouvido um pouco familiarizado com os sons produzidos pela montagem de um sistema mecânico descobrirá imediatamente que o eixo que a chave faz girar na caixa do Jogador de Xadrez não pode corresponder nem a um peso, nem a uma alavanca, nem a um engenho mecânico qualquer. A consequência que daqui extraímos é a mesma que na nossa última observação. A montagem não é essencial às operações do Autômato, e só existe com o objetivo de fazer nascer entre os espectadores a ideia falsa de um mecanismo.

VIII

Quando se faz muito explicitamente esta pergunta a Maelzel: “O Autômato é ou não uma pura máquina?”, ele dá invariavelmente a mesma resposta: “Não tenho de dar explicações a tal respeito”. Ora, a notoriedade do Autômato e a grande curiosidade que despertou em toda parte são devidas à opinião dominante de que é uma máquina, mais especialmente do que qualquer outra circunstância. Naturalmente, é do interesse do proprietário apresentá-lo como tal. E que meio mais simples, mais eficaz pode haver para impressionar os espectadores no sentido desejado do que uma declaração positiva e explícita com esse efeito? Por outro lado, que meio mais simples, mais eficaz para destruir a confiança do espectador no Autômato, tomado como pura máquina, do que recusar essa declaração explícita? Ora, somos naturalmente levados a raciocinar assim: interessa a Maelzel apresentar a coisa como uma pura máquina; recusa-se a fazê-lo, diretamente pelo menos, pela palavra; mas não sente escrúpulos e é evidentemente cuidadoso em persuadir indiretamente pelas ações; se a coisa fosse realmente tal como procura demonstrar pelas ações, de boa vontade se serviria do testemunho mais direto das palavras; a conclusão é que a consciência que tem de que a coisa não é uma pura máquina é a razão do seu silêncio; as suas ações não o podem comprometer nem convencer de uma falsidade evidente — o que poderiam fazer as suas palavras.

IX

Quando Maelzel, na exibição do interior da caixa, abre a porta n° 1, assim como a porta colocada imediatamente atrás, apresenta em frente dessa porta de trás, como dissemos, uma vela acesa, depois empurra a máquina de um lugar a outro, para convencer a plateia de que o armário n° 1 se encontra completamente ocupado pelo mecanismo. Quando a máquina é assim mexida, um observador cuidadoso descobrirá que, enquanto a parte do mecanismo colocada perto da porta da frente n° 1 fica perfeitamente fixa e inabalável, a parte posterior oscila, quase imperceptivelmente, com os movimentos da máquina. Foi esta circunstância que primeiro despertou em nós a suspeita de que a parte posterior do mecanismo podia estar disposta de forma a deslizar facilmente en masse (em bloco) e mudar de lugar quando a ocasião o exigisse. Já estabelecemos que essa ocasião se apresenta quando o homem escondido endireita seu corpo após fechar-se a porta de trás.

X

Sir David Brewster afirma que a figura do turco é de tamanho natural; na realidade, porém, ultrapassa em muito as dimensões normais. Nada mais fácil do que nos enganarmos nas apreciações de tamanhos. O corpo do Autômato está geralmente isolado, e, não tendo meios para compará-lo imediatamente com uma figura humana, deixamo-nos vencer pela ideia de considerá-lo de tamanho normal. Contudo, esse equívoco pode ser corrigido observando-se o Jogador de Xadrez quando o exibidor se aproxima dele, e isso sucede muitas vezes. Sem dúvida, o Senhor Maelzel não é muito alto; mas, quando se aproxima da máquina, sua cabeça acha-se dezoito polegadas pelo menos abaixo da cabeça do turco, embora este fique, como se recordará, na posição de um homem sentado.

XI

A caixa atrás da qual o Autômato se encontra colocado mal chega a três pés de comprimento, a dois pés e quatro polegadas de profundidade e a dois pés e seis polegadas de altura normal, e o compartimento principal, por si só, pode conter um homem normal na posição que atribuímos à pessoa escondida. Sendo esses os fatos (e quem duvidar pode verificá-los pelo cálculo), parece-nos inútil demorarmo-nos mais. Apenas observaremos que, embora a tampa da caixa seja na aparência uma prancha de aproximadamente três polegadas de espessura, o espectador pode convencer-se, baixando-se para examinar a parte inferior enquanto o compartimento principal estiver aberto, de que ela é, na realidade, muito fina. A altura da gaveta pode ser também mal apreciada pelos que a examinem de modo insuficiente. Existe um espaço de umas três polegadas entre o cimo da gaveta tal como aparece, visto do exterior, e a base do armário — espaço que deve ser ocupado pela altura da gaveta. Esses artifícios, que têm por objetivo fazer parecer o espaço ocupado pela caixa menor do que realmente é, devem ser atribuídos à intenção do inventor, que é dar à plateia uma ideia falsa — isto é, que um ser humano não poderia se alojar na caixa.

XII

O interior do compartimento principal está completamente coberto de pano. Presumimos que esse pano deva ter uma finalidade dupla. Uma parte do pano, bem esticada, serve talvez para simular divisões feitas de tábua, únicos obstáculos a deslocar enquanto o homem muda de posição, ou seja: a divisão colocada entre a face posterior do compartimento principal e a face posterior do armário n° 1, depois a divisão entre o compartimento principal e o espaço atrás da gaveta quando ela está aberta. Se supusermos que tal seja o caso, a dificuldade para deslocar as divisões desaparece logo, se é que alguma vez se pode imaginar haver nisso qualquer dificuldade. A segunda utilidade do pano é amortecer e tornar indistintos os ruídos ocasionados pelos movimentos da pessoa oculta.

XIII

Como frisamos, o adversário não pode jogar junto ao tabuleiro do Autômato, mas fica a alguma distância da máquina. Se perguntássemos qual o motivo, sem dúvida seria argumentado que, colocado de outro modo, o adversário interceptaria aos espectadores a visão da máquina. Mas facilmente se poderia evitar esse inconveniente, quer elevando os assentos da plateia, quer voltando para ela uma das extremidades da caixa durante o tempo da partida. O verdadeiro motivo dessa restrição é, talvez, de natureza bem diversa. Se o adversário estivesse sentado em contato direto com a caixa, o segredo correria algum risco de ser descoberto; um ouvido aguçado, por exemplo, poderia surpreender a respiração do homem escondido.

XIV

Embora o Senhor Maelzel, ao revelar o interior da máquina, se desvie algumas vezes ligeiramente da routine (rotina) que observamos, contudo nunca o faz o bastante para criar um obstáculo à nossa solução. Por exemplo, vimos, uma vez, abrir a gaveta antes do resto; mas nunca abre o compartimento principal sem previamente fechar a porta de trás do armário n° 1; nunca abre o compartimento principal sem primeiro puxar a gaveta; nunca fecha a gaveta sem ter primeiro fechado o compartimento principal; nunca abre a porta de trás do armário n° 1 enquanto o compartimento principal está aberto; e a partida de xadrez só começa quando toda a máquina está fechada. Ora, se notarmos que, quanto a essas providências, nunca, em nenhuma vez, o Senhor Maelzel se afastou dessa rotina, cuja sequência observamos atentamente para chegar à solução, reside já aí um dos mais fortes argumentos que a podem confirmar; o argumento acha-se, porém, infinitamente reforçado se atentarmos justamente para a circunstância de que se afastou dela algumas vezes, mas nunca o bastante para comprometer a solução.

XV

Durante a exibição, há seis velas em cima da mesa do Autômato. Uma pergunta surge naturalmente: por que empregar tantas velas, quando só uma ou duas, no máximo, iluminariam suficientemente bem o tabuleiro para os espectadores, numa sala, aliás, tão bem iluminada como o é sempre a sala da exibição? E, mais ainda, se supusermos que o Autômato é uma pura máquina, não há qualquer necessidade de desperdiçar tanta luz, até porque não lhe faz falta para realizar suas operações, visto que, sobretudo, não há qualquer vela em cima da mesa do adversário. A resposta que, em primeiro lugar, se apresenta ao espírito é a de que uma luz tão intensa é necessária ao homem para ver através da matéria transparente, provavelmente da gaze ou da musselina muito fina, de que é feito o peito do turco. Mas, quando examinarmos a disposição das velas, oferece-se imediatamente outra razão. Há, dissemos, seis velas ao todo. Há três em cada lado da figura. As mais afastadas do espectador são as mais compridas; as do meio são duas polegadas mais curtas, e as mais próximas do público são ainda mais curtas umas duas polegadas; enfim, as velas colocadas num lado diferem da altura das velas que estão no lado oposto numa proporção de mais de duas polegadas, isto é, a vela mais comprida de um dos lados é cerca de três polegadas mais curta que a mais comprida colocada no outro lado, e assim sucessivamente. Vê-se, pois, que não existem duas velas da mesma altura, e que a dificuldade de verificar a matéria de que é feito o peito do Autômato se acha consideravelmente aumentada pelo efeito ofuscante dos cruzamentos confusos de raios, cruzamentos que são produzidos colocando os centros de irradiação em níveis diferentes. No tempo em que o Jogador de Xadrez era propriedade do Barão de Kempelen, reparou-se mais de uma vez, primeiro, que um italiano do séquito do barão nunca se mostrava quando o turco jogava uma partida de xadrez; depois, havendo ficado seriamente doente o italiano, a exibição fora interrompida até a sua cura. Esse italiano professava uma ignorância total do xadrez, embora todas as outras pessoas do séquito do barão jogassem razoavelmente. Observações análogas foram feitas desde que o Senhor Maelzel entrou na posse do Autômato. Há um homem, Schlumberger, que o acompanha por toda parte onde ele vai, mas que não

tem outra ocupação conhecida que não a de ajudá-lo a encaixotar e desencaixotar o Autômato. Esse homem é de estatura média e tem os ombros particularmente curvados. Considera-se como conhecendo o xadrez ou como não entendendo nada? É o que ignoramos. Mas é certo que permanece sempre invisível durante a exibição do Jogador de Xadrez, embora se possa vê-lo antes e depois do espetáculo. Além disso, há alguns anos, Maelzel, estando em excursão a Richmond com os seus autômatos, e exibindo-os, ao que julgamos, na casa agora destinada pelo Senhor Boissieux a uma academia de dança, Schlumberger ficou subitamente enfermo e, durante a doença, não houve qualquer exibição do Jogador de Xadrez. Esses fatos são bem conhecidos de vários dos nossos concidadãos. A razão explicativa da suspensão das representações do Jogador de Xadrez, tal como foi oferecida ao público, não foi a doença de Schlumberger. As conclusões para tirar de tudo isso, deixamos a cargo, sem outro comentário, do nosso leitor.

XVII

O turco joga com o braço esquerdo. Uma circunstância tão notável não pode ser acidental. Brewster não repara nisso; contenta-se, tanto quanto nos lembramos, a referir o fato. Os autores dos ensaios mais recentes sobre o Autômato parecem não ter sequer notado esse ponto e não lhe fazem alusão. O autor da brochura citada por Brewster menciona-o, mas reconhece a sua impotência para explicá-lo. Contudo, é evidentemente de tais excentricidades e incongruências que devemos extrair (se é que a coisa nos é possível) as deduções que nos conduzirão à verdade.

Que o Autômato jogue com a mão esquerda, essa é uma circunstância que nada tem a ver com a máquina, considerada simplesmente como máquina. Qualquer combinação mecânica que obrigasse um autômato a mexer, de uma forma qualquer, o braço esquerdo, poderia, vice-versa, fazê-lo mexer o braço direito. Esse princípio não pode, porém, estender-se até a organização humana, onde encontramos uma diferença radical e acentuada na conformação e, de qualquer modo, nas faculdades dos dois braços, o direito e o esquerdo. Refletindo sobre esse último fato, aproximamos naturalmente a excentricidade do Autômato dessa particularidade própria da organização humana. E somos então forçados a supor uma espécie de inversão, porque o Autômato joga precisamente como um homem não jogaria. Essas ideias, uma vez aceitas, bastam por si próprias para sugerir a existência de um homem escondido no interior. Mais alguns passos, e atingimos finalmente o resultado. O Autômato joga com o braço esquerdo porque, nas condições presentes, o homem só pode jogar com o braço direito; é simplesmente um desideratum, claro. Suponhamos, por exemplo, que o Autômato jogasse com o braço direito. Para atingir o mecanismo que faz mover o braço, e que já dissemos encontrar-se mesmo por baixo do ombro, seria preciso necessariamente que o homem se servisse do braço direito numa posição excessivamente penosa e complicada (isto é, erguendo tudo contra, o corpo, estritamente oprimido entre o seu corpo e o flanco do Autômato), ou então que se servisse do braço esquerdo trazendo-o para o peito. Em nenhum dos casos agiria com a precisão e a comodidade necessárias. Pelo contrário, jogando o Autômato, como o faz, com o braço esquerdo, todas as dificuldades

desaparecem: o braço direito do homem passa-lhe pela frente do peito, e os dedos da mão direita agem, sem qualquer embaraço, sobre o mecanismo do ombro da figura.

Não acreditamos que qualquer objeção razoável possa ser invocada contra esta explicação do Autômato Jogador de Xadrez.

FIM

Digitalização e Revisão



